

DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES!



DOC CROC



5 016414 032921

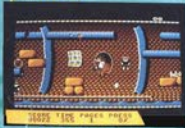
ATARI ST

EmuMovies

Join Doc Croc, crazy crocodile star of YTV's *Round the Bend* and his accomplices in an outrageous adventure where you could land up just about anywhere!

Be prepared for a set of surprises that could push even the most sane person to their limits: Bouncing Benny, Ninja Teddies, Psycho the Magnificent, Fatman, etc., as well as the demented pupils of Cosmic Comprehensive!

Doc Croc's Outrageous Adventures - The wackiest game this side of the planet Venus!



16 BIT SCREENSHOTS

Doc Croc's

OUTRAGEOUS ADVENTURES!

ATARI
ST



Round the Bend!



DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES

ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Remove all cartridges. Switch on the computer and place the "DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES" disk in the drive. The game then loads automatically.

AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Remove all cartridges. Switch on the computer. When the "Workbench" prompt appears, insert the "DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES" disk in the drive, and the game then loads automatically.

CONTROL OPTIONS

The players are controlled via a **JOYSTICK** connected to the relevant port on the *Amiga* or *ST*.

THE PLOT

Doc Croc has a huge problem on his reptilian paws. Artist Luschetti Bruschetti's (aka Lou Brush) latest invention, the video printing press, has been accidentally detonated by Doc, blasting the latest edition of the comic to the far corners of the sewers.

Lou Brush immediately starts the search for the fragments of printing press re-assembling them in Doc Croc's Editorial Office.

Meanwhile, Doc Croc, Jemima Wellington-Green and Vaudeville Vince Vermin, embark on a tour of the drains to track down their respective comic pages and bring back the joke punchlines.

It is a mad race against time, featuring all of the Round the Bend characters.

THE EDITORIAL OFFICE

The action starts in Doc Croc's office, with all four characters raring to go on their tours of the sewers. Moving the Joystick Left and Right selects between the various drains, indicated by a large arrow above the sewer. Pressing **FIRE** allows an individual to be selected for their mission. Pushing UP on the Joystick moves the selected character on to the sewer section.

THE SEWERS

Walking through the Sewers is treacherous, so be careful to avoid Bats, Cans, Ninja Teddies, and various other nasty bits and pieces normally associated with sewers. A collision with any object will return you to Doc Croc's office, and waste valuable time.

In the sewers, moving the Joystick up towards a comic page allows the character to enter the page in search of the punchline.

Each character, with the exception of Lou Brush, has Three comic pages which cannot be completed by another member of the team. Access to the action part of the comic page is denied if the page is not the responsibility of the character currently under control.

If Lou Brush falls into the water or collides with any sewer inhabitants, he will drop the piece of Video Press he is currently rescuing and return to Doc Croc's office.

THE COMIC PAGES

Doc Croc, Vince, and Jemima, each have their own unique comic pages, making use of their own specialist skills.

Each page has a punchline which is protected by characters from the Television series. Collection of a punchline returns the character to Doc Croc's office, where the page is added to the comic heap.

COSMIC COMPREHENSIVE

A Hurdles race is underway at Cosmic Comprehensive. Join in the race avoiding the rapidly dismembering pupils and their limbs.

TRUE ROMANCE

Karen and Stuart are in love. Avoid Cupid and his arrow in your search for the punchline.

NURSERY CRIMES

Little Miss Muffet has sat on a Tuffet. Watch out for the spiders!!

BOUNCING BENNY

The young lad from the Oddbod family bounces around the comic page, minus his pet kangaroo.

FATMAN

Flabba-Flabba-Flabba-Flabba.... Fatman, stout defender of justice, is out after a crook hot from a robbery. Watch out as Fatman flattens his opponent.

THE FALSE TEETH VERSUS THE ATOMIC BANANA

A mighty struggle is in progress between the False Teeth and the Atomic Banana who are in a battle for World domination. Such giants can crush with just one wrongly placed foot!

PZYCHO THE MAGNIFICENT

Pzycho is engaged in a duel of wit with his "willing" member of the audience. A chase is in progress, with Pzycho "zapping" everything in sight.

THE VEGETABLES

The ever-popular Australian soap, The Vegetables, are holding a skateboard race. As usual, calamity is only just around the corner, so watch out for crashes and mixed salad.

KENNY MCTICKLE AND HIS MAGIC KILT

Wild Bagpipes leap out from under Kenny's kilt and go on the rampage. These fearsome wild animals of the Cairngorms must be avoided at all cost.

JOHN POTATO'S NEWSROUND

Points are awarded for sewer survival, but large bonuses are given for successful comic page completion. These completion bonuses are reported on John Potato's Newsround, and get higher as more of the video press restored.

TIMING

Round the Bend is a game against the clock, with the time ticking away before the next publication of the comic. At the start of the game, and when a page is completed and goes to press, the time is set for when the next page of the comic must be completed. If the timer runs out before the next page is completed the game ends.

Arriving at a comic page's punch line sends the page to press and returns the character to the office. It is therefore up to the player to decide how many parts of the video press Lou Brush can collect before going for the next comic page punchline.

Program:	Lee Briggs
Graphics:	Neil Hislop
Music & Sound FX:	Mark Wilson
Game Design:	Gareth Briggs & David Sowerby
Made in UK	

Round the Bend © Wisemen Productions Limited.

"Zeppelin Platinum" is a trading name of Zeppelin Games Limited.

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Limited and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

© 1993 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES

ATARI ST LADEANWEISUNGEN

Entfernen Sie alle Kassetten. Computer einschalten und die Programmdiskette **"DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES"** in das Diskettenlaufwerk einlegen. Das Spiel ladet nun automatisch.

AMIGA LADEANWEISUNGEN

Entfernen Sie alle Kassetten. Computer einschalten. Wenn die Eingabeaufforderung "Arbeitstisch" erscheint, bitte die Programmdiskette **"DOC CROC'S OUTRAGEOUS ADVENTURES"** in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Spiel ladet nun automatisch.

STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

Die Spieler werden mittels eines Joystick gesteuert, der an die entsprechende Buchse des Amiga oder ST angeschlossen ist.

DIE HANDLUNG

Doc Croc (Doktor Krokodil) hat ein riesiges Problem an seinen Krokodilsklauen hängen. Denn er hat unabsichtlich die neueste Erfindung des Künstlers Luschetti Bruschetti (kurz Lou Brush oder Klobürste genannt) aktiviert, eine Video-Druckerpresse, die nun die neueste Ausgabe des Comics in die entferntesten und dunkelsten Ecken des Abwasserkanals versprüht.

Lou Brush beginnt sofort mit der Suche nach den Einzelteilen der Druckerpresse, um sie dann später in Doc Crocs Redaktionsbüro zusammenzusetzen.

Unterdessen beginnen auch Doc Croc, Jemima Wellington-Green und Vaudeville Vince Vermin (die Ratte) die Suche in den Kanälen nach den entsprechenden Comicseiten, um so die witzigen Erkennungsdrücke zu retten.

Es wird eine "Wahnsinns-Jagd" gegen die Zeit, an der alle Figuren des Comics "Um die Ecke" beteiligt sind.

DAS REDAKTIONSBÜRO

Die Handlung beginnt in Doc Crocs Redaktionsbüro, wo alle vier Figuren nur darauf warten ihre Suche in den Abwasserkanälen aufzunehmen. Durch Bewegen des Joysticks nach Links und Rechts wird zwischen den verschiedenen Kanälen gewählt, angezeigt durch einen großen Pfeil über dem Abwasserkanal. Durch Druck auf die Feuertaste wird jeweils eine bestimmte Figur für ihre Mission ausgewählt. Weiter wird durch Bewegen des Joysticks nach Oben diese Figur dann auf einen bestimmten Abschnitt des Abwasserkanals plaziert.

DIE ABWASSERKANÄLE

Der Weg durch die Abwasserkanäle ist gefährlich, also sei vorsichtig und vermeide jede Begegnung mit Fledermäusen, Blechdosen, Ninja Teddies und vielen anderen häßlichen Gegenständen, die man normalerweise mit solchen Orten verbindet. Eine Kollision mit irgendeinem dieser Gegenstände bedeutet die sofortige Rückkehr in Doc Crocs Redaktionsbüro und dadurch natürlichen wertvollen Zeitverlust.

Nach Eintritt in die Abwasserkanäle wird der Joystick auf eine Comicseite zubewegt, wodurch der Comic-Figur ermöglicht wird in die Seite hineinzuspringen, um dort nach ihrem Erkennungsdruck zu suchen.

Jede Figur, mit Ausnahme von Lou Brush, besitzt drei Comicseiten, die von keinem anderen Mitglied des Teams vervollständigt werden können. Dies bedeutet, daß der Comic-Figur, die gerade gesteuert wird der Zugang zu einer Comicseite verweigert wird, wenn diese Seite nicht in ihren Verantwortungsbereich fällt.

Wenn Lou Brush ins Wasser fällt oder mit einem der Bewohner der Abwässer kollidiert, muß er das Teil der Video-Presse, das er gerade retten will, fallen lassen und in Doc Crocs Redaktionsbüro zurückkehren.

DIE COMICSEITEN

Doc Croc, Jemima und Vince besitzen jeweils ihre eigenen Comicseiten und gebrauchen zu der Rettung der Seiten ihre einzigartigen fachlichen Fähigkeiten.

In jeder Seite ist ein Erkennungsdruck, der von den Figuren der Fernsehserie geschützt wird. Wird ein Erkennungsdruck erfolgreich eingesammelt, kehrt die Comic-Figur in Doc Crocs Redaktionsbüro zurück, wo die Seite dann dem Comic-Stapel zugeteilt wird.

KOSMISCHE GESAMTSCHULE

Ein hürdenloses Rennen beginnt in der Kosmischen Gesamtschule. Steig in das Rennen ein, vermeide jedoch die schnell auseinanderlaufenden Schüler und ihre Gliedmaßen.

WAHRE LIEBE

Karen und Stuart lieben sich. Meide Amor (Cupid) und seine Pfeile bei Deiner Suche nach den Erkennungsdrucken.

MÄRCHEN-KRIMI-STUNDE

"Little Miss Muffet sat on a tuffet", in diesem Englischen Märchen sei vorsichtig und paß auf die Spinnen auf.

STÜRMENDER BENNY

Der kleine Junge der Oddbod Familie stürmt durch die Comicseiten, jedoch ohne sein zahmes Kängaroo.

FATMAN (Der Dicke)

Flabba - Flabba - Flabba - Flabba ... Fatman, der korpulente Verteidiger der Gerechtigkeit ist hinter einem Gangster aus einem noch heißen Raubüberfall her. Paß auf!, wenn Fatman seinen Gegner zu Fall bringt.

DAS KÜNSTLICHE GEBISS GEGEN DIE ATOMIC-BANANE

Es läuft ein mächtiger Kampf zwischen dem künstlichen Gebiß und der Atomic-Banane in der Schlacht um die Weltherrschaft. Solche Giganten können Dich schon mit einem einzigen Fehltritt zerquetschen.

DER GROSSARTIGE PSYCHO

Pzcho ist mit einem geistigen Duell beschäftigt, einem Kräfteressen mit "willigen" Mitgliedern des Publikums. Es findet eine Jagd statt, bei der Psycho jeden in Sichtweite "abknallt".

DAS GEMÜSE

In der immer noch populären Australischen Seifenoper "Das Gemüse" (The Vegetables) wird ein Skateboard-Rennen veranstaltet. Wie üblich sind Katastrophen dabei an der Tagesordnung, also Vorsicht! bei Zusammenstößen und "Gemischtem Salat".

KENNY MCTICKLE (Der Schotte) UND SEIN MAGISCHER KILT
Wildgewordene Dudelsäcke schlüpfen aus Kennys Kilt und machen "Randale". Diese furchteinflößenden wilden Tiere der Cairngorms (schottisches Gebirge) müssen auf jeden Fall gemieden werden.

JOHN POTATOS (Die Kartoffel) NACHRICHTENRUNDE

Es gibt Punkte für das Überleben in den Abwasserkanälen und einen Bonus für die erfolgreiche Vervollständigung einer Comicseite. Dieser Vervollständigungs-Bonus wird dann John Potatos Nachrichtenrunde gemeldet und steigt sich, je mehr die Video- Presse repariert ist.

ZEITMESSUNG

"Um die Ecke" ist ein Spiel gegen die Uhr, denn die Zeit bis zur Veröffentlichung der nächsten Comic-Ausgabe läuft davon. Zu Beginn des Spiels und jedesmal, wenn eine Comicseite vervollständigt wurde und zum Druck geht, wird die Zeit festgesetzt, die für die Vervollständigung der nächsten Comicseite zur Verfügung steht. Läuft die Uhr ab bevor die nächste Seite vervollständigt wird, ist das Spiel sofort zu Ende.

Wird der Erkennungsdruck einer Seite gefunden, geht diese Seite automatisch zum Druck und die Comic-Figur kehrt zur Redaktion zurück. Der Spieler muß daher entscheiden, wieviele Teile der Video-Presse Lou Brush noch sammeln kann bevor die nächste Comicseite in Angriff genommen wird.

Programm:	Lee Briggs
Graphik:	Neil Hislop
Musik & Sound FX:	Mark Wilson
Spiel-Design:	Gareth Briggs & David Sowerby
Hergestellt im Vereinigten Königreich	

Round the Bend (Um die Ecke) © Wisemen Productions Limited.

ZEPPELIN PLATINUM ist ein Handelsname von Zeppelin Games Limited.

Der Programmcode, Graphik, Musik und die künstlerische Arbeit dieses Spiels unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Limited reproduziert, gelagert oder verliehen werden.

© 1993 Zeppelin Games Limited, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

Anmerkung: Jedes Herstellen von Kopien und Sicherheitskopien dieser Computer-Diskette ist rechtlich verboten.